

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap melalui pengalaman yang didapat setelah berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan itu dapat berupa lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya.

Pengertian belajar, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berbeda sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Di bawah ini ada beberapa pendapat para ahli tentang belajar.

Menurut Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:10)

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Siregar dan Nara (2010:5) “Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan”. Sedangkan menurut Daryanto (2010:2) “Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku”.

Menurut Ahmad Sabri (2010:19) “Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi”.

Menurut Skinner (Dimiyati & Mudhiono,2013:14)

Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menjadi menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan Belajar adalah proses usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didapat melalui pengalaman dan bertujuan untuk merubah kepribadiannya menjadi lebih mapan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Kedua faktor tersebut dikemukakan oleh Slameto (2010:54) :

- a. Faktor Intern, antara lain:
 - 1) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan, dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmaniah (lemah-lunglainya tubuh) dan kelelahan rohani (kelesuan dan kebosanan).
- b. Faktor Ekstern, antara lain:
 - 1) Faktor keluarga, mencakup cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang keluarga.
 - 2) Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

3. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah. Mengajar merupakan proses menyampaikan

pengetahuan kepada siswa yang memerlukan keterampilan khusus dalam bidang mengajar.

Menurut Alvin W. Howard (Daryanto, 2010:8) “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude ideal* (cita-cita), *appreciations* (pengharapan) dan *knowledge*(pengetahuan)”.

Menurut Pupuh dan Sobry (2007:8)

Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Menurut Slameto (2010:16) “Mengajar adalah suatu proses yakni proses mengatur, megorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa Mengajar adalah suatu proses interaksi dilakukan guru dan siswa, dimana guru memberi arahan, bimbingan, dan menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada siswa yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa serta diharapkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, pendidik bertugas mentransfer ilmunya kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk belajar sehingga memperoleh ilmu yang diberikan pendidik kepadanya.

Menurut Usman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:12) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2012:62) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk

membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Menurut Syaiful Sagala (2012:62)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas dapat diartikan Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, di dalamnya terdapat kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dimana pendidik sebagai pengajar dan peserta didik sebagai objek yang diajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta perubahan sikap yang lebih baik.

5. Pengertian Hasil Belajar

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil, jika daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok (Djamarah dan Zain, 2012:120). Hasil belajar dapat diukur melalui tes prestasi belajar seperti tes formatif (tes harian), tes subsumatif (tes per bab), dan tes sumatif (tes per semester).

Menurut Abdurrahman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) “Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Sudjana (2013:3) “Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar”.

Menurut Winkel (Purwanto, 2011:45) “Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Selanjutnya menurut Arikunto (Ekawarna, 2011:41) “Hasil Belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru”.

Menurut Sudjana (2013:3) “Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku

yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar”.

Menurut Bloom, dkk (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:26) terdapat tiga jenis perilaku hasil belajar yang dikenal dengan taksonomi instruksional Bloom dan kawan-kawan, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengukur hasil belajar siswa yang masuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (C1), mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman (C2), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan (C3), mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis (C4), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis (C5), mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi (C6), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

Dari beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah meningkatnya kemampuan peserta didik yang dapat dilihat melalui aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik setelah melalui pengalaman belajar. Hasil belajar siswa yang akan diukur adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

6. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu komponen mutlak dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif serta membahagiakan (PAKEM). Model pembelajaran yang variatif akan berimplikasi pada peserta didik, karena menimbulkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Istarani (2012:1) “Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Joyce dan Weil (Trianto, 2013:3) “Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Menurut Aronson (Trianto, 2013:4) “Model Pembelajaran adalah seperangkat lengkap komponen strategi yang merupakan metode lengkap dengan semua bagiannya yang dijelaskan secara rinci”. Selanjutnya menurut Trianto (2013:1) “Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah serangkaian perencanaan yang digunakan guru sebagai pedoman dalam pembelajaran dan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku, kurikulum, dan gambar-gambar.

7. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah model dimana siswa mencari dan memasang kartu sesuai dengan pasangannya yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang berkaitan pada materi pembelajaran. Model ini menuntut aktifitas siswa dalam mencari dan meningkatkan kreativitas siswa dalam mencocokkan kartu.

Menurut Suyatno (2009:72) bahwa “model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru sudah mempersiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan sudah mempersiapkan kartu jawaban agar siswa mencari pasangan kartu-kartu tersebut. Adapun menurut Curran (Rusman, 2012:223) bahwa “model *make a match* adalah proses belajar yang mencari dan mencocokkan kartu melalui suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan”.

Selanjutnya menurut Suprijono (2010:94) bahwa “dalam model *make a match* perlu dipersiapkan dan dikembangkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dengan menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kartu pertanyaan-jawaban dan dipasangkan menjadi pertanyaan dan jawaban yang tepat.

8. Langkah-Langkah Model *Make a Match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015:57) sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok berupa kartu soal dan kartu jawaban.
2. Siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan atau jawaban yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
4. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
5. Kesimpulan
6. Penutup

9. Kelebihan dan Kelemahan Model *Make a Match*

Seperti halnya model pembelajaran yang lain, model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dan kekurangan pula.

a. Kelebihan model *make a match*

Adapun yang menjadi kelebihan dari model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015:56), yakni:

- 1) menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan di kelas,
- 2) materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih menarik perhatian siswa,
- 3) kerjasama antar siswa dapat terwujud dengan dinamis,
- 4) meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai taraf ketuntasan belajar, dan
- 5) munculnya dinamika gotong royong yang merata pada seluruh siswa.

Lalu menurut Istarani (2012:65) menyatakan kelebihan model pembelajaran *make a match* sebagai berikut :

(1) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. (2) meningkatkan kreativitas siswa, (3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, (4) dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa, sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh sendirinya, (5) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik karena suasana yang menyenangkan, dimana siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar yang dapat diterapkan pada mata pelajaran apa saja dan kelas berapa. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniasih, dkk (2015:224) bahwa “kelebihan dari model pembelajaran *make a match* salah satunya yaitu meningkatkan semangat peserta didik didalam kegiatan belajar mengajar karena dalam penerapannya peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar yang terdapat di dalam konsep pembelajaran dan juga model ini dapat diaplikasikan pada mata pelajaran apa pun dan tingkatan kelas berapa pun.

b. Kekurangan model *make a match*

Sedangkan yang menjadi kekurangan dari model pembelajaran *make a match* menurut Istarani (2012:65) yaitu “(1) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran dan sulit mengkonsentrasikan anak”.

10. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus-menerus, dengan cara melakukan refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusun.

Dalam bahasa Inggris Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebut *Classroom Action Research (CAR)*, penelitian yang dilakukan di kelas. Dari namanya sudah

menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

PTK berkembang dari penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang diterapkan dalam bidang ilmu-ilmu sosial. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk memperbaiki proses pelaksanaan tindakan sosial. Pada tahun 1952-1953, Stephen Corey mengembangkannya dalam bidang pendidikan, yang melibatkan guru, supervisor, orang tua, dan administrator sekolah (Wina Sanjaya, 2014:14).

Menurut Aqib (2015:12) ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK, maka ada tiga yang dapat dijabarkan di bawah ini, yaitu :

- a. Penelitian — menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan — menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas — dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

PTK adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh peneliti yakni guru secara sistematis, empiris dan terkontrol Penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru dalam membentuk berbagai kegiatan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas(Wina Sanjaya, 2010:25)..

Menurut Hopkins (Ekawarna, 2011:4) “PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiry atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan”.

Menurut Zainal Aqib (2010:3) “PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Sedangkan

menurut Arikunto (2012:91) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pecermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru secara sistematis di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk mengetahui masalah yang ada di dalam kelas serta memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

11. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memperdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

- a. Untuk perbaikan dan peningkatan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran yang bermutu.
- b. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam kelas.
- c. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan di dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran di kelas agar tetap bermutu.
- d. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan.

12. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas mempunyai manfaat yang cukup besar, ada 3 komponen manfaat PTK, yaitu:.

- a. Manfaat PTK bagi Siswa

Manfaat PTK adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

- b. Manfaat PTK bagi Guru

PTK mampu membuat guru berkembang sebagai guru profesional. Melalui PTK, guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

c. Manfaat PTK bagi Sekolah

Para guru memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan atau perbaikan kinerjanya secara profesional, maka sekolah tersebut akan berkembang pesat, karena peningkatan kualitas pembelajaran mencerminkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

13. Hakikat Pembelajaran PPKn

Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila.

Tujuan mata pelajaran PPKn adalah sebagai berikut ini:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

14. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dapat dilihat dari ciri-ciri guru yang mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada guru menurut Piet A. Sahartian (2010:60) adalah sebagai berikut:

A	81 - 100%	= baik sekali
B	61 - 80%	= baik
C	41 - 60%	= cukup
D	21 - 40%	= kurang
E	0 - 20%	= sangat kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:131) adalah sebagai berikut:

1. Nilai 10 – 29 = sangat kurang
2. Nilai 30 – 49 = kurang
3. Nilai 50 – 69 = cukup
4. Nilai 70 – 89 = baik
5. Nilai 90 – 100 = sangat baik

15. Ketuntasan Belajar

Berdasarkan kriteria yang telah dibuat, maka untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individu dari setiap tes yang diberikan ditinjau dari nilai kognitif.

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Trianto (2011 :241).

Penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu: kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda; fasilitas (sarana) setiap sekolah berbeda; dan daya dukung setiap sekolah berbeda.

B. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar dikatakan aktif jika peserta didik aktif dan mampu memberikan pengalaman baru dan membentuk kompetensi peserta didik dan mengantar mereka ke tujuan yang ingin dicapai. Hasil belajar yang baik adalah

tujuan dari setiap pembelajaran, hasil belajar yang baik tidak akan dapat tercapai bila seorang guru atau pendidik tidak menggunakan model atau metode yang cocok dalam menyampaikan materi pelajaran, selain itu guru sebagai fasilitator berperan sebagai pengelola yang mengarahkan kegiatan siswa sehingga siswa mau belajar. Untuk itu, guru dapat dituntut untuk memiliki kemampuan mengelola proses belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan serta dapat menggunakan model dan metode pembelajaran yang cocok untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dalam hal ini penerapan model pembelajaran *make a match* dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan kreatif dengan menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kartu pertanyaan-jawaban dan dicocokkan oleh peserta didik menjadi pertanyaan dan jawaban yang tepat.

Kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *make a match* yang membuat peserta didik terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu yang berpasangan, dapat juga meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik, menciptakan suasana yang menyenangkan untuk menghindari kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, dan pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Maka dari itu diharapkan dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model *make a match* dapat menarik perhatian peserta didik karena suasana pembelajaran bermain sambil belajar yang mampu memberikan kesan bagi peserta didik sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan menetap dalam ingatan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam materi Keberagaman Suku.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: “Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifkan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pokok bahasan Keberagaman Suku di kelas VII SMP Negeri 1 Munthe”.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didapat melalui pengalaman dan bertujuan untuk merubah kepribadiannya menjadi lebih mapan.
2. Mengajar adalah suatu proses interaksi dilakukan guru dan siswa, dimana guru memberi arahan, bimbingan, dan menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada siswa yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa serta diharapkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.
3. Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, di dalamnya terdapat kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dimana pendidik sebagai pengajar dan peserta didik sebagai objek yang diajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta perubahan sikap yang lebih baik.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah diadakannya tes. Adapun yang mau diukur hasil belajar siswa adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).
5. Model pembelajaran adalah serangkaian perencanaan yang digunakan guru sebagai pedoman dalam pembelajaran dan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku, kurikulum, dan gambar-gambar.
6. Model *make a match* adalah model pembelajaran yang penyampaian materi dengan menggunakan gambar-gambar dan diurutkan menjadi urutan yang logis serta memiliki argumen yang tepat.

7. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru secara sistematis di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk mengetahui masalah yang ada di dalam kelas serta memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.
8. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila.

